THE SETTLERS®
НАСЛЕДИЕ КОРОЛЕЙ



РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

THE SETTLERS
НАСЛЕДИЕ КОРОЛЕЙ

Старая Империя, некогда объединенная королем Кероном Мудрым, пала под ударами железного кулака узурпатора Мордреда. Страна погрузилась во мрак. Народ влачил жалкое существование на разоренных войной землях, а воины Мордреда перевернули все вверх дном, пытаясь разыскать наследника Керона. Однако он как в воду канул...

С тех пор прошло много лет. И вот в маленькой деревеньке под названием Тальгрунд юноша узнает от умирающей матери о своем прошлом и будущем: оказывается, он никто иной как законный наследник престола, и только он сможет сбросить иго Мордреда и восстановить Старую Империю. Молодому герою предстоит немало опасных приключений; на своем пути он встретит верных соратников, готовых отдать за него жизнь. Его главная задача – разыскать все составные части Державы...



ИГРА «THE SETTLERS®: НАСЛЕДИЕ КОРОЛЕЙ»
ПОСВЯЩАЕТСЯ НАШЕМУ КОЛЛЕГЕ ЯНУ
БРОКМАННУ (JAN BROCKMANN).

Содержание

ГЛАВА 1. НАЧАЛО 5

1.1. УСТАНОВКА, ЗАПУСК И УДАЛЕНИЕ ПРОГРАММЫ 5

1.2. ГЛАВНОЕ МЕНЮ 5

1.3. СОХРАНЕНИЕ И ВЫХОД ИЗ ИГРЫ 5

1.4. ИГРОВАЯ ПОМОЩЬ 6

1.5. ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРФЕЙС 6

ГЛАВА 2. ОБУСТРОЙСТВО И РАЗВИТИЕ 7

2.1. РЕСУРСЫ 7

2.2. ПОГОДА 7

2.3. ПЕРСОНАЖИ 7

2.4. ИССЛЕДОВАНИЕ КАРТЫ 12

2.5. СТРОИТЕЛЬСТВО ЗДАНИЙ 12

2.6. НАСЕЛЕНИЕ 15

2.7. ПОТРЕБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ 16

2.8. НАЛОГИ И ЖАЛОВАНЬЕ 16

2.9. МОТИВАЦИЯ И ВЫНОСЛИВОСТЬ 17

2.10. ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ЦИКЛЫ 17

2.11. НАУЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ 17

2.12. ДИПЛОМАТИЯ И ТОРГОВЛЯ 20

ГЛАВА 3. ВОЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ 21

3.1. СОЗДАНИЕ АРМИИ 21

3.2. БИТВА 21

3.3. ОПЫТ 22

ГЛАВА 4. ПРИЛОЖЕНИЕ 23

4.1. СЕТЕВАЯ ИГРА 23

4.2. КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ 24

4.3. АВТОРЫ 26

4.4. ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА 27

ГЛАВА 1. НАЧАЛО

1.1. УСТАНОВКА, ЗАПУСК И УДАЛЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Не терпится начать игру? Для этого нужно сделать следующее:
Программа имеет функцию автозапуска. Просто вставьте диск в устройство для чтения дисков, и через несколько секунд начнется установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

Если программа не устанавливается автоматически:

1. Нажмите кнопку **Пуск** (Start) и выберите в меню **Выполнить**. (Run).
2. В появившемся окне введите D:\setup, если ваше устройство для чтения дисков обозначается буквой D (если нет, введите нужную букву).
3. Нажмите кнопку **OK**.

После этого начнется установка программы. Далее следуйте указаниям, появляющимся на экране.

Каждый раз, когда вы захотите запустить программу:

1. Нажмите кнопку **Пуск** (Start).
2. Выберите **Программы** (Programs) / **Ubisoft** / **Blue Byte** / **THE SETTLERS – Наследие королей**
3. Выберите пункт **THE SETTLERS – Наследие королей**.

Для удаления программы с компьютера:

1. Нажмите кнопку **Пуск** (Start).
2. Выберите **Программы** (Programs) / **Ubisoft** / **Blue Byte** / **THE SETTLERS – Наследие королей**
3. Выберите пункт **Удалить THE SETTLERS – Наследие королей**.

1.2. ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Одиночная игра

Возможности: игра на отдельной карте или прохождение кампании.
Кроме того: загрузка сохраненной игры.

Игра по LAN

Возможности: поиск доступных игр в локальной сети.
Кроме того: можно пригласить кого-нибудь сыграть с вами.

ubi.com

Чтобы сыграть через Интернет, достаточно подключиться к нашему серверу!
Для игры вам потребуется регистрационная запись на ubi.com.
Вы можете создать ее прямо из игры.
Кроме того: вы можете и сами зарегистрироваться по адресу www.ubi.com – бесплатно.

Дополнительно

Возможности: просмотр видеофрагментов и списка авторов игры.

1.3. СОХРАНЕНИЕ И ВЫХОД ИЗ ИГРЫ

Хотите сохранить текущую игру?

В главном меню (**F1**) выберите пункт **Запись игры**, введите имя игры и нажмите **OK**.

Хотите загрузить сохраненную игру?

В главном меню выберите пункт **Одиночная игра** (или откройте игровое меню) и воспользуйтесь пунктом **Загрузка игры**.

Хотите закончить игру?
Воспользуйтесь пунктом **Выход** в игровом меню.
Хотите начать игру на новой карте или изменить игровые настройки?
Это можно сделать с помощью главного меню.

1.4. ИГРОВАЯ ПОМОЩЬ

Всплывающие подсказки
Хотите узнать, что означает тот или иной значок?
Просто наведите на него указатель мыши.

Наставник
Наставник окажет вам неоценимую помощь во время игры. Он сообщит об окончании строительства зданий, об открытии новых технологий, о возникновении конфликтов и вообще обо всех новостях. В некотором смысле это «глас народа» – от него вы узнаете, что беспокоит ваших подданных, и сможете быстро решать все возникающие проблемы. А это, в свою очередь, позволит быстрее выполнить вашу главную миссию...
Чтобы получить у наставника дополнительные сведения о том или ином здании или персонаже, выделите соответствующий объект и щелкните вопросительный знак рядом с мини-картой.

Помощь в Интернете
Информация и советы!
http://www.thesettlers.com – официальный сайт игры «THE SETTLERS®: Наследие королей™».

1.5. ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ ИНТЕРФЕЙС



ГЛАВА 2. ОБУСТРОЙСТВО И РАЗВИТИЕ

2.1. РЕСУРСЫ

В игре используются следующие ресурсы: дерево, камень, железо, глина и сера.

Дерево можно найти везде, где растут деревья; поручите заготовку древесины сервам, у них это прекрасно получается.

Чтобы найти камень, железо, глину или серу, надо обследовать карту. Сервы могут добывать эти ресурсы на поверхности в небольших количествах, но если найдете крупное месторождение, советуем построить шахту и поручить добычу опытным рудокопам – они работают гораздо быстрее и эффективнее, чем сервы.

Каким образом доставить добытые ресурсы на склады? Не волнуйтесь: они попадут туда автоматически. Более того, специальные рабочие, или, как мы их зовем, мастеровые, могут, словно по волшебству, увеличивать запасы ресурсов на складе.

Возможно, у вас возник вопрос: как наполнить государственную казну талерами? Рабочие будут платить вам налоги; подробнее см. раздел 2.8.

2.2. ПОГОДА

Погода серьезно влияет на ваш город и его жителей, а также на ход боевых действий. Снег мешает людям работать; дождь снижает видимость, в результате чего стрелки, пушки и башни действуют менее эффективно. Помните об этом, когда будете отправлять воинов в бой.

Однако башня погоды позволяет прогнозировать капризы небес, так что вы сможете планировать свои действия соответствующим образом. Более того, с течением времени у вас может появиться возможность управлять погодой: для этого нужен завод погоды и специально обученные инженеры...

2.3. ПЕРСОНАЖИ

В игре действуют четыре типа персонажей. Рассмотрим их по порядку.

СЕРВЫ

Сервы всегда к вашим услугам. Вы защищаете их от врагов, а взамен они неустанно трудятся на вас, не требуя никакой платы. Вам не придется заботиться ни о жилье, ни о пропитании для сервов, но и никаких налогов они вам тоже платить не будут.

Сервы умеют строить здания и содержать их в порядке; заготавливать и обрабатывать древесину; добывать ресурсы.

Здание:
Крепость

Ополчение

Многие сервы готовы взяться за оружие для защиты своего города. Для этого им нужно добраться до ближайшего военного здания или замка. По вашему желанию серв сложит оружие и вернется к обычной работе.

РАБОЧИЕ

Любому городу нужны ремесленники, купцы и ученые. Если сервы построят соответствующие мастерские, в скором времени желающие поработать прибудут туда из деревень и предложат свои услуги.

Рабочие платят в вашу казну налоги, хотя всегда стремятся оставить как можно больше денег себе. Отдавать им приказы – пойти туда-то и сделать то-то – нельзя, но можно «заглянуть им в душу» и узнать, чего они хотят: для этого достаточ-

но выбрать рабочего. Если поселить рабочего в жилом помещении и поставить на довольствие на ферме поблизости от его мастерской, его мотивация и выносливость повысятся.

Алхимик Работает в доме алхимика, занимается очисткой серы и изучением погоды	**Фермер** Работает на ферме, производит продукты питания
Шахтер Работает в шахтах, занимается добычей ресурсов	**Ученый** Работает в колледже, создает новые технологии
Торговец Торгует на рынке, выполняет заказы	**Литейщик** Работает в литейной, делает пушки
Священник Служит в часовне, благословляет поселенцев, повышая их мотивацию	**Плотник** Работает на лесопилке, обрабатывает древесину и совершенствует оружие
Казначей Работает в банке, управляет городской казной	**Кузнец** Работает в кузнице, обрабатывает железо, совершенствует оружие и доспехи
Каменотес Работает в доме каменотеса, обрабатывает камень	**Обжигальщик** Работает в доме обжигальщика, обрабатывает глину
Инженер Работает на заводе погоды, настраивает оборудование для изменения погоды	



ВОИНЫ

Чтобы защитить свой город и поддержать его славную репутацию, вам понадобится отважная армия. Для этого надо прежде всего завербовать капитанов (в казармах, в тире или в конюшне). Затем они должны пройти военное обучение (подробнее см. раздел 3.1). Если в вашем городе есть литейная, вы сможете изготовить мощные пушки. О том, сколько будет стоить содержание армии, см. раздел 2.8.

МЕЧНИКИ

Мечник (короткий меч) Требования: **Казармы**	**Мечник (широкий меч)** Требования: **Казармы и дом кузнеца**	**Мечник (длинный меч)** Требования: **Гарнизон**	**Мечник (полуторный меч)** Требования: **Гарнизон и цитадель**

КОПЕЙЩИКИ

Копейщик (длинное копье) Требования: **Казармы**	**Копейщик (бердыш)** Требования: **Казармы и лесопилка**	**Копейщик (секира)** Требования: **Гарнизон**	**Копейщик (алебарда)** Требования: **Гарнизон и цитадель**

СТРЕЛКИ

Стрелок (короткий лук) Требования: **Тир**	**Стрелок (длинный лук)** Требования: **Тир и лесопилка**	**Стрелок (самострел)** Требования: **Тир**	**Стрелок (арбалет)** Требования: **Стрельбище и цитадель**

ЛЕГКАЯ КОННИЦА

Всадник (короткий лук) Требования: **Конюшни**	**Всадник (самострел)** Требования: **Конезавод**

ТЯЖЕЛАЯ КОННИЦА

Всадник (короткий меч) Требования: **Конюшни**	**Всадник (секира)** Требования: **Конезавод**

ЛЕГКИЕ ПУШКИ

Бронзовая пушка Требования: **Литейная**	**Железная пушка** Требования: **Литейный цех**

ТЯЖЕЛЫЕ ПУШКИ

Бомбарда Требования: **Литейная**	**Осадная пушка** Требования: **Литейный цех**

ГЕРОИ



К вашим услугам шесть блестящих героев; каждый из них обладает особыми способностями. Многие из них будут вам чрезвычайно полезны, но помните: после того как герой воспользуется своим навыком, ему придется немного отдохнуть, чтобы восстановить силы. Некоторые возможности героев распространяются на всех вокруг, для других необходимо указать конкретные цели (щелкните соответствующий навык, затем – цель).

Дарио будет сражаться за вас с самого начала; другие герои присоединятся к вам по ходу развития сюжета.

Если вы играете с другими игроками, выберите героев в замке. Количество доступных каждому игроку героев зависит от выбранной игровой карты (всего героев девять).

ДАРИО: главный герой

Дарио был воспитан своей матерью и благородным Гелиасом в Тальгрундском аббатстве. Много лет его держали в неведении относительно того, что он – законный наследник трона Старой Империи. Теперь, узнав правду у смертного ложа своей матери, он наконец предъявляет свои права.	
Око сокола	Сокол Дарио разведает по вашему приказу ближайшую местность
Защита друзей	Враги обратятся в бегство по властному приказу Дарио
Часовой	Кнопка Дарио будет мигать синим цветом, если к нему приблизятся враги

ПИЛИГРИМ: мастер-оружейник

Пилигрим вырос в простой шахтерской семье и с самого детства был близко знаком со взрывчаткой. Почти не подчиняясь по доброй воле приказам, он все же решил сражаться за Старую Империю, храня верность дружбе с Дарио.	
Закладка бомбы	Так можно расчистить засыпанные шахты или взорвать еще что-нибудь
Пушка	Производится несколько выстрелов, как из обычной пушки

САЛИМ: изобретатель

Много легенд рассказывают о Салиме, персидском воине, но что в них правда? Хотя временами его манеры кажутся странными, он настоящий мастер в бою. И если судьба приготовит вам неприятный сюрприз, а так рано или поздно случается, он всегда сможет дать хороший совет.	
Лечение	Излечивает находящиеся поблизости союзные войска
Ловушка	Как только к ней приблизятся враги, ловушка сработает

АРИ: принцесса разбойников

Ари была найденышем, выросла среди преступников и за эти годы мастерски овладела искусством стрельбы из лука. Хотя она носит Метку Королей, ее происхождение все так же окутано мраком тайны...	
Маскировка	Невидима для врагов
Шайка	На клич о помощи является шайка бандитов

ЭРЕК: рыцарь Старой Империи

Эрек, истинный рыцарь, выучился владеть мечом вместе с Дарио, своим другом детства. Побывав на многих полях сражений в дальних странах, он вернулся, чтобы воевать на стороне своего друга.	
Аура силы	Придает силы солдатам, следующим за Эреком
Вихрь	Мощный размашистый удар, наносящий урон всем окружающим врагам

ГЕЛИАС: мудрец

Много лет назад Гелиас избрал путь веры и оставил трон Старой Империи своему младшему брату Керону. Гелиас стал очень влиятельным человеком и, оставаясь неузнанным, потянул за множество ниточек, чтобы возродить Старую Империю.	
Убеждение	Убеждает врагов встать на свою сторону
Благословение	Благословляет союзных солдат и героев и этим увеличивает их устойчивость к атакам

Если вы играете против других игроков, к вашим услугам есть еще три героя. Они тоже обладают большими способностями, но люди они испорченные и нечестные.

КЕРБЕР: черный рыцарь

Цель Кербера – занять трон Старой Империи, – после того как его отец Гелиас отказался от своих прав, стала практически недостижимой. Но он готов заплатить любую цену. Став генералом короля Мордреда, он сеет страх и ужас по земле, надеясь вернуть вожделенный трон.	
Аура страха	Уменьшает мотивацию находящихся поблизости врагов
Адский вопль	Враги в панике бегут от Кербера

МАРИ ДЕ МОРТИШЕ: лгунья

Злобная графиня правит замком Кале твердой рукой. Несмотря на то, что она заключила союз с ужасным Мордредом, она никогда не забудет о собственной выгоде.	
Упадок духа	Уменьшает силу атаки врагов
Отрава	Очень опасный яд отравляет всех врагов, попавших в радиус его действия

ВАРГ: бесстрашный

Варг – вождь клана варваров с далекого севера. Его люди полностью преданы ему и пойдут за ним до самой смерти, потому что знают, что для него главное – интересы клана. Он не ведает страха и трусости.	
Волчья стая	Призывает на помощь стаю волков
Слепая ярость	Указанный персонаж усилит атаку, но не сможет защищаться так же хорошо, как обычно

Даже если один из ваших героев падет в битве, это не значит, что теперь вам придется воевать без него. Главное – не подпускайте к нему врагов, и через некоторое время он придет в себя.
Если один из ваших героев утонет, волноваться также не стоит: в скором времени вы снова найдете его в замке.

Передвижение персонажей

Чтобы отправить персонажа в какую-либо точку на карте, достаточно выбрать его и щелкнуть правой кнопкой мыши пункт назначения. Чтобы выбрать персонажа, щелкните его левой кнопкой мыши. Чтобы выбрать всех персонажей (объекты) определенного типа, дважды щелкните мышью одного из них. Чтобы выбрать одновременно несколько персонажей, нажмите и удерживайте левую кнопку мыши и «нарисуйте» вокруг персонажей рамку. Выбранные персонажи отображаются в правой части экрана.

Объединение персонажей в группы

Чтобы создать группу, выберите персонажей и нажмите клавиши **Ctrl + 1...0**. После этого, чтобы выбрать сразу всех персонажей в группе, достаточно нажать клавишу с номером группы.

2.4. ИССЛЕДОВАНИЕ КАРТЫ

Советуем тщательно исследовать территорию вокруг вашего города – только так вы сможете обнаружить вражеские поселения и воинов, найти подходящие площадки для строительства и природные ресурсы.

Исследовать территорию очень важно, ведь ваши поселения не всегда расположены в самых лучших местах. Кроме того, в ходе исследования карты вы встретите новых персонажей, которые могут оказаться весьма полезными.

2.5. СТРОИТЕЛЬСТВО ЗДАНИЙ

Чтобы построить здание, выберите одного или несколько сервов и наведите указатель мыши на значок соответствующего объекта в строительном меню серва. На экране появится всплывающая подсказка с описанием здания и с указанием стоимости строительства. Щелкните нужное здание и наведите указатель мыши на карту; на ней появится силуэт данного здания. Если силуэт красный, значит, на этом месте построить такое здание нельзя.

Чтобы отремонтировать поврежденное здание, щелкните его правой кнопкой мыши, выбрав одного или нескольких сервов. Они начнут ремонт самостоятельно.

Чтобы снести здание, выберите его, нажмите в строительном меню кнопку **Снести** и подтвердите команду. После этого часть ресурсов, затраченных на строительство здания, будет вам возвращена.

При первых признаках опасности зазвонит колокол на здании замка, и горожане спрячутся в ближайшем здании.

ДОМ АЛХИМИКА: переработка серы, исследование погоды

Дом алхимика Требования: **Техн.: Алхимия**	**Лаборатория** Требования: **Техн.: Металлургия**

ТИР: наем стрелков

Тир Требования: **Техн.: Регулярная армия**	**Стрельбище** Требования: **Техн.: Цепной блок**

БАНК: управление городской казной

Банк Требования: **Техн.: Печатное дело**	**Казначейство** Требования: **Техн.: Библиотека**

КАЗАРМЫ: наем мечников и копейщиков

Казармы Требования: **Техн.: Воинский призыв**	**Гарнизон** Требования: **Техн.: Цепной блок**

ДОМ КУЗНЕЦА: обработка железа, улучшение оружия и доспехов

Дом кузнеца Требования: **Техн.: Алхимия**	**Кузница** Требования: **Техн.: Сплавы**	**Кузнечный цех** Требования: **Техн.: Металлургия**

ДОМ ОБЖИГАЛЬЩИКА: обработка глины

Дом обжигальщика Требования: **Техн.: Строительство**	**Обжигальный горн** Требования: **Техн.: Сплавы**

ЗАЛЕЖИ ГЛИНЫ: добыча глины

Яма (глина) Требования: –	**Штольня (глина)** Требования: **Техн.: Зубчатое колесо**	**Шахта (глина)** Требования: **Техн.: Химия**

ФЕРМА: производство еды для рабочих

Ферма Требования: –	**Мельница** Требования: **Техн.: Зубчатое колесо**	**Поместье** Требования: **Техн.: Архитектура**

ЛИТЕЙНАЯ: производство пушек

Литейная Требования: **Техн.: Металлургия**	**Литейный цех** Требования: **Техн.: Химия**

ЗАЛЕЖИ ЖЕЛЕЗА: добыча железа

Яма (железо) Требования: –	**Штольня (железо)** Требования: **Техн.: Зубчатое колесо**	**Шахта (железо)** Требования: **Техн.: Химия**

РЕЗИДЕНЦИЯ: наем крепостных, главное здание

Крепость Требования: **Доступна изначально**	**Замок** Требования: –	**Цитадель** Требования: **3 мастерских**

СКЛАД: хранение и торговля ресурсами

Склад Требования: **Техн.: Грамотность**	**Рынок** Требования: **Техн.: Торговля**

ЧАСОВНЯ: благословения повышают мотивацию рабочих

Часовня Требования: **Техн.: Грамотность**	**Церковь** Требования: **Техн.: Печатное дело**	**Собор** Требования: **Техн.: Библиотека**

ЖИЛЬЕ: место для сна рабочих

Хижина Требования: –	**Коттедж** Требования: **Техн.: Строительство**	**Дом** Требования: **Техн.: Архитектура**

ЛЕСОПИЛКА: обработка древесины

Лесопилка Требования: **Техн.: Строительство**	**Лесопильный цех** Требования: **Техн.: Цепной блок**

КОНЮШНЯ: наем легкой и тяжелой конницы

Конюшня Требования: **Техн.: Тактика**	**Конезавод** Требования: **Техн.: Коневодство**

ДОМ КАМЕНОТЕСА: обработка камня

Дом каменотеса Требования: **Техн.: Зубчатое колесо**	**Каменотесный цех** Требования: **Техн.: Цепной блок**

ЗАЛЕЖИ КАМНЯ: добыча камня

Яма (камень) Требования: –	**Штольня (камень)** Требования: **Техн.: Зубчатое колесо**	**Шахта (камень)** Требования: **Техн.: Химия**

ЗАЛЕЖИ СЕРЫ: добыча серы

Яма (сера) Требования: –	**Штольня (сера)** Требования: **Техн.: Зубчатое колесо**	**Шахта (сера)** Требования: **Техн.: Химия**

СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ: защитное сооружение с хорошими обзором и обстрелом

Сторожевая башня Требования: **Техн.: Строительство**	**Башня (баллиста)** Требования: **Техн.: Зубчатое колесо**	**Башня (пушка)** Требования: **Техн.: Металлургия**

БАШНЯ ПОГОДЫ: прогнозирование и изменение погоды

Башня погоды Требования: **Техн.: Предсказание погоды (дом алхимика)**

ЗАВОД ПОГОДЫ: подготовка и изменение погоды

Завод погоды Требования: **Техн.: Метеорология (дом алхимика)**

КОЛЛЕДЖ: изучение технологий

Колледж Требования: –	**Университет** Требования: **4 из 8 технологий**

ДЕРЕВЕНСКИЙ ЦЕНТР: отсюда рабочие уходят в поселение

Деревенский центр Требования: –	**Городской центр** Требования: **Техн.: Грамотность**	**Ратуша** Требования: **Техн.: Торговля**

2.6. НАСЕЛЕНИЕ

Сколько поселенцев сможет принять ваш город? Это зависит от количества имеющихся у вас деревенских центров. Центры можно строить только на свободных «площадках». Если площадка для строительства уже занята деревенским центром противника, вам придется сначала разрушить его, а потом построить на этом месте свой собственный. Площадку как таковую разрушить или уничтожить нельзя.

Чем больше у вас деревенских центров (и чем более они развиты), тем больше поселенцев вы сможете разместить в городе. Поселенцами считаются все персонажи, кроме героев.

Более важным деревням требуется больше места на карте.

Не забывайте, что увеличить численность населения и расширить границы государства можно только путем строительства деревенских центров, поэтому советуем максимально использовать все имеющиеся строительные площадки.

Отказаться от ненужных сервов, солдат и рабочих можно в любой момент: достаточно воспользоваться кнопкой **Уволить** в меню персонажей.

2.7. ПОТРЕБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ

У ваших рабочих, естественно, есть определенные потребности. Старайтесь удовлетворять их, и они будут работать более эффективно. Прежде всего рабочим требуется жилье и еда (например, за столом у фермера). Собственно, они будут работать даже и без этого, но с меньшим энтузиазмом и производительностью. Советуем строить здания для рабочих поблизости от мастерских, чтобы им не пришлось тратить много времени на дорогу.

Жилье: чтобы проверить, достаточно ли в городе жилых помещений, воспользуйтесь информационным окном рядом с мини-картой. Чтобы уточнить, в каком именно районе не хватает спальных мест, внимательно посмотрите на поселенцев (см. раздел 2.9).

Еда: таким же образом следует регулярно контролировать, какое количество людей могут прокормить ваши фермы.

Если в городе не хватает жилья или ферм (или и того, и другого), рабочие будут спать у костров, работать медленнее и с меньшим энтузиазмом. Большую часть времени (или вообще все время) они будут бездельничать.

Понятно, что на сытый желудок и после хорошего сна в мягкой постели работается веселее. Так что если в вашем городе загорелись костры, советуем не терять времени: немедленно приступайте к строительству жилых зданий и ферм...

Выберите поселенца и посмотрите, чего ему не хватает; это поможет выяснить, кто из ваших подданных доволен и счастлив, а кто нуждается в помощи.

2.8. НАЛОГИ И ЖАЛОВАНЬЕ

С незапамятных времен горожане платили в городскую казну налоги: чтобы город процветал, торговля развивалась, а люди были защищены от опасностей. То же самое и в нашей игре: пополнить казну можно только с помощью налогов.

Каждый рабочий платит налог в определенный день – день платежей. Размер налога первоначально устанавливается властью свыше; но когда вы освоите **Грамотность**, вы сможете устанавливать уровень налогов самостоятельно. Шкала налогов выглядит так:

Нет налогов: горожане провозгласят вас своим благодетелем и будут трудиться весело и упорно, но ваша казна останется пустой.

Низкие налоги: в этом случае вас тоже никто не попрекнет, однако вы будете постоянно нуждаться в деньгах.

Средние налоги: разумный баланс между бедностью властелина и недовольством подданных.

Высокие налоги: время от времени (например, в случае угрозы войны) у вас не будет другого выхода, кроме как потребовать у горожан больше денег. Однако помните: в этом случае они станут работать хуже!

Ужасные налоги: к этой мере следует прибегать только в самом крайнем случае – недовольство будет расти так же быстро, как и содержимое вашего кошелька.

Мотивация рабочих растет или падает каждый месяц, в течение которого уровень налогообложения отличался от среднего.

Деньги нужны не только для развития города: каждый день платежей вам нужно платить жалованье солдатам. Каждый капитан потребует платы, вне зависимости от того, каким количеством солдат он командует. Проверить, сколько у вас денег в казне, а также уровень доходов и расходов можно в резиденции.

2.9. МОТИВАЦИЯ И ВЫНОСЛИВОСТЬ

Советуем внимательно следить за уровнем мотивации ваших поселенцев: если они недовольны жизнью или испытывают недостаток в самом необходимом, они впадают в депрессию, а это крайне отрицательно сказывается на развитии города и может даже привести к остановке торговли. Следите за индикатором под информационным окном ресурсов – он показывает общий уровень мотивации в селении.

Наведите указатель мыши на поселенца, у него над головой появится всплывающая подсказка с важной информацией.

«Пузыри» над головами поселенцев обозначают их настроение. Два индикатора, расположенных под именем персонажа, показывают его здоровье и выносливость. Есть ли у рабочего жилье? Кормят ли его на ферме? Оба эти фактора влияют на выносливость – то есть на период времени, в течение которого он может работать.

А что, если рабочие находятся в здании?

Выберите здание, щелкните мышью меню поселенцев. Стройте часовни и украшайте город, изучив соответствующие технологии! Наймите священников – пусть займутся душами ваших подданных! Такие «благородные жесты» существенно повысят мотивацию поселенцев.

Не исключено, что в трудные времена вам придется заставить рабочих трудиться больше; им это не понравится, и их недовольство возрастет. «Сверхурочные работы» можно ввести в любой мастерской – главное, не забудьте отменить их, когда необходимость в них исчезнет.

2.10. ЭКОНОМИЧЕСКИЕ ЦИКЛЫ

Рабочие вполне способны сами о себе позаботиться; главное – не мешайте им.

После дневных трудов им хочется поесть и выспаться, так что дорога от рабочего места до жилого здания и фермы не должна быть слишком долгой.

Многие рабочие (мастеровые) заняты обработкой ресурсов, так что им приходится ежедневно носить эти ресурсы со складов, рынка, шахт или из вашей резиденции в свои мастерские. Постарайтесь, чтобы этот путь также был не слишком длинным – чем больше времени уйдет на дорогу, тем меньше останется для работы.

2.11. НАУЧНЫЕ ИССЛЕДОВАНИЯ

Множество различных технологий ждут не дождутся, когда вы их откроете – от улучшений зданий, повышающих производительность труда, до новых тактических приемов и вооружений, увеличивающих мощь вашей армии. Каждое здание, персонаж и объект в игре имеют описание, в котором рассказывается о возможностях их улучшения (см. разделы 2.3 и 2.5).

Каждым зданием нужно заниматься индивидуально. Даже если один склад превратился в рынок, остальные пока остаются складами. Более того, пока вы перестраиваете здание, рабочие сидят сложа руки, да и жилые здания простаивают зря.

Военные инновации сослужат прекрасную службу вашим солдатам и капитанам – в том числе будущим.

Технологии, которые изучаются в колледже:

СТРОИТЕЛЬСТВО

Открывает строительство лесопилки, дома обжигальщика и сторожевой башни. Позволяет улучшить хижины до коттеджей.

АЛХИМИЯ
Открывает строительство дома алхимика и дома кузнеца.

ГРАМОТНОСТЬ
Открывает строительство часовни и склада. Позволяет улучшить деревенский центр до городского центра. Также дает возможность регулировать уровень налогов.

ВОИНСКИЙ ПРИЗЫВ
Открывает строительство казарм.

ЗУБЧАТОЕ КОЛЕСО
Открывает строительство дома каменотеса. Позволяет улучшить фермы, ямы и сторожевые башни до второго уровня.

СПЛАВЫ
Позволяют улучшить дом кузнеца до кузницы и дом обжигальщика – до обжигательного горна.

ТОРГОВЛЯ
Позволяет улучшить склады до рынков, а городские центры – до ратуш.

РЕГУЛЯРНАЯ АРМИЯ
Открывает строительство тира.

ЦЕПНОЙ БЛОК
Позволяет улучшить тир, казармы, дом каменотеса и лесопилку до второго уровня.

МЕТАЛЛУРГИЯ
Открывает строительство литейной. Позволяет улучшить кузницу, башни с баллистами и дом алхимика.

ПЕЧАТНОЕ ДЕЛО
Открывает строительство банка. Позволяет улучшить часовни до второго уровня.

ТАКТИКА
Открывает строительство конюшни и позволяет использовать боевые построения.

АРХИТЕКТУРА
Позволяет улучшить мельницы и коттеджи до третьего уровня.

ХИМИЯ
Позволяет улучшить штольни до третьего уровня, литейную – до второго уровня.

БИБЛИОТЕКА
Позволяет улучшить банки и церкви до казначейств и соборов.

КОНЕВОДСТВО
Позволяет улучшить конюшню до конезавода.

Технологии, которые изучаются в доме алхимика:

ЧЕРНЫЙ ПОРОХ
Увеличивает дальнобойность и точность стрельбы из пушек.

РАЗРЫВНЫЕ ЯДРА
Увеличивают урон, наносимый пушками.

ПРЕДСКАЗАНИЕ ПОГОДЫ
Открывает строительство башни погоды.

МЕТЕОРОЛОГИЯ
Открывает строительство завода погоды.

Технологии, которые изучаются в доме кузнеца:

КОЖАНАЯ КУРТКА
Улучшает броню мечников и тяжелой конницы.

КОЛЬЧУГА
Улучшает броню мечников и тяжелой конницы.

КИРАСА
Улучшает броню мечников и тяжелой конницы.

КУРТКА ИЗ МЯГКОЙ КОЖИ
Улучшает броню стрелков, легкой конницы и копейщиков.

КУРТКА ИЗ ПОДБИТОЙ КОЖИ
Улучшает броню стрелков, легкой конницы и копейщиков.

КУРТКА ИЗ УСИЛЕННОЙ КОЖИ
Улучшает броню стрелков, легкой конницы и копейщиков.

НАКОВАЛЬНЯ
Увеличивает урон, наносимый мечниками и тяжелой конницей.

ОТЛИВКА ЖЕЛЕЗА
Увеличивает урон, наносимый мечниками и тяжелой конницей.

Технологии, которые изучаются на лесопилке:

ОПЕРЕНИЕ
Увеличивает радиус обстрела и урон, наносимый стрелками и легкой конницей.

ЗАКАЛКА СТРЕЛ
Увеличивает радиус обстрела и урон, наносимый стрелками и легкой конницей.

МОРЕНИЕ ДЕРЕВА
Увеличивает урон, наносимый копейщиками.

ОБТОЧКА
Увеличивает урон, наносимый копейщиками.

Технологии, которые изучаются в доме каменотеса:

КАМЕННАЯ КЛАДКА
Увеличивает устойчивость зданий к атакам.

Технологии, которые изучаются в крепости:

СЛЕЖКА
Увеличивает радиус обзора сервов.

ГОРОДСКАЯ СТРАЖА
Увеличивает радиус обзора зданий.

Технологии, которые изучаются в деревенском центре:

ТКАЦКИЙ СТАНОК
Улучшает броню сервов и рабочих.

КРЕПКИЕ БАШМАКИ
Увеличивают скорость передвижения сервов и рабочих.

Технологии, которые изучаются в литейной:

УЛУЧШЕННЫЕ КОЛЕСА
Увеличивают скорость передвижения пушек.

Технологии, которые изучаются в казармах:

МАРШИРОВКА
Увеличивает скорость передвижения мечников и копейщиков.

Технологии, которые изучаются в тире:

ИСКУССТВО СТРЕЛЬБЫ
Увеличивает точность стрельбы и радиус обстрела стрелков.

Технологии, которые изучаются в конюшне:

ПОДКОВЫ
Увеличивают скорость передвижения конницы.

2.12. ДИПЛОМАТИЯ И ТОРГОВЛЯ

Взгляните на карту. Похоже, у вас появились соседи? И как вы собираетесь строить отношения с ними?
Именно для этого и существует меню дипломатии (клавиша **F2**).

Союзные отношения: вы заключили союз, ваши солдаты не будут атаковать друг друга. Более того, в этом случае вы будете видеть то же, что и ваш союзник.

Нейтральные отношения: негласная договоренность не нападать друг на друга. Видеть то же, что и другая сторона, вы не сможете.

Враждебные отношения: любое столкновение с противной стороной приводит к бою.

Во время сетевой игры вы можете отправить товары союзникам. С вас могут потребовать выплаты дани. Кроме того, можно получить награду за успешно выполненную задачу.

Торговля происходит на рынке; здесь можно купить и продать любые ресурсы. Выберите рынок, внимательно ознакомьтесь с меню и укажите нужное количество ресурсов. Купцы проследят, чтобы соответствующая сумма была выплачена из вашей казны. Таким же образом осуществляется продажа ресурсов.

Обратите внимание: *цена на товары колеблется в зависимости от спроса и предложения. Если кто-то захочет сбыть на рынке большое количество товара, цены на него упадут – в том числе и для других игроков.*

ГЛАВА 3. ВОЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

3.1. СОЗДАНИЕ АРМИИ

Солдаты готовы пожертвовать жизнью, чтобы защитить ваш город и его жителей. Солдат вербуют в казармах, в тире и в конюшне. Пушки производят в литейной.

Чтобы сформировать армию героических воинов, выберите одно из этих зданий и в его меню нажмите кнопку найма желаемого воина. Солдат, обладающий необходимыми физическими данными, отправится на военное обучение, чтобы стать капитаном.

По окончании обучения он получит в свое распоряжение солдат, которые присягнут ему на верность. Сила и звание капитана зависят от его опыта (см. раздел 3.3), а также от уровня технологического развития вашего поселения.

Потеряли одного или нескольких солдат в бою? Отправляйтесь вместе с капитаном в здание, где вы вербовали этих воинов, и наймите новых с помощью меню. Вы сможете немедленно воспользоваться ими. Пушки не входят в состав армии; ими надо заниматься отдельно.

Солдат можно группировать в подразделения (см. раздел 2.3). Чтобы расформировать подразделение, воспользуйтесь соответствующим пунктом в меню капитана.

3.2. БИТВА

Итак, ваша доблестная армия готова к бою. Осталось лишь отдать приказы капитанам, пушкам и героям – солдаты получают приказы от своих командиров.

При встрече с врагом выберите своих воинов и укажите им цель – щелкните правой кнопкой мыши вражеские войска или здание. Помните, что капитаны всегда погибают последними. Не забывайте также, что у каждого типа воинов есть свои сильные и слабые стороны (в частности, они определяются уровнем воина).

МЕЧНИКИ

Особенно эффективны против копейщиков и стрелков, но практически не способны причинить ущерб зданиям.

КОПЕЙЩИКИ

Могут удерживать врагов на расстоянии; чрезвычайно эффективны против конницы, но не способны противостоять мощным ударам героев и практически бесполезны против зданий.

СТРЕЛКИ

Хорошо справляются с конницей и копейщиками, но зданиям и героям способны причинить лишь минимальный ущерб.

ЛЕГКАЯ КОННИЦА

Скорость и маневренность выше, чем у тяжелой конницы; атакует с большого расстояния. Против героев и зданий не слишком эффективна.

ТЯЖЕЛАЯ КОННИЦА

Используется главным образом в ближнем бою, хорошо справляется с мечниками и конницей противника. Всадники с прекрасными доспехами, к тому же они атакуют врага со спин лошадей. Способны справиться почти с любым противником.

ЛЕГКИЕ ПУШКИ
Очень маневренны, обладают высокой скорострельностью и точностью стрельбы.

ТЯЖЕЛЫЕ ПУШКИ
Особенно эффективны при осадах. Нет лучшей артиллерии для разрушения зданий, чем бомбарды и осадные пушки.

БАШНИ
Чрезвычайно полезны для обороны поселений, однако точность стрельбы небольшая. Крайне уязвимы для наступающих солдат противника.

3.3. ОПЫТ

Чем больше воюют ваши капитаны, тем больше опыта они набираются. Кроме того, количество приобретаемого капитаном опыта зависит от количества солдат под его командой и от количества нанесенных противнику ударов.

Капитан может заслужить следующие воинские звания:

Одна звезда: КАПРАЛ
Тактика боевых действий улучшается, шансы каждого солдата причинить врагу критический урон возрастают.

Две звезды: СТАРШИЙ СЕРЖАНТ
Боевое мастерство солдат возрастает; радиусы обзора и обстрела стрелков и легкой конницы увеличиваются.

Три звезды: КАПИТАН
Капитан быстрее восстанавливает силы: его возможности защиты и скорость самоисцеления возрастают.

Четыре звезды: ПОЛКОВНИК
Увеличивается сила атаки солдат; каждый воин наносит врагу более значительный урон.

Пять звезд: ГЕНЕРАЛ
Стрелки и легкая конница чаще поражают цель; в ближнем бою воины лучше отражают атаки противника.

ГЛАВА 4. ПРИЛОЖЕНИЕ

4.1. СЕТЕВАЯ ИГРА

Игра «THE SETTLERS®: Наследие королей™» предоставляет вам возможность сразиться с другими игроками.

Прежде всего необходимо выбрать режим сетевой игры: по локальной сети или через Интернет.

Создание сетевой игры

Выбор карты: выберите карту для игры. От выбранной карты зависит количество доступных во время игры воинов (максимум восемь).

Назначить позиции: назначьте другим игрокам позиции, сформируйте команды, распределите игровые цвета.

Перемирие: члены одной команды могут видеть ситуацию глазами друг друга; все команды могут заключать перемирие. По окончании перемирия военные действия немедленно возобновляются. Продолжительность перемирия устанавливается следующим образом:

CF 0: нет перемирия

CF 1: перемирие на 15 минут

CF 2: перемирие на 30 минут

CF 3: перемирие на период научных исследований

В правом верхнем углу экрана находятся часы, показывающее время до окончания перемирия. При выборе режима **Перемирие на период научных исследований** для отмены перемирия необходимо создать ту или иную технологию (в зависимости от выбранной игровой карты). Обратите внимание, что при игре на очки заключить перемирие невозможно.

Быстрая игра: при выборе этого режима вы начнете игру с большим количеством сервов, ресурсов и зданий.

Обратите внимание, что от выбранной карты зависят также доступные игровые настройки и режимы игры.

Режимы сетевой игры

Завоевание: ваша задача – уничтожить крепости всех вражеских команд. Выигрывает команда, которая сумеет сохранить свою крепость.

Технологическая гонка: каждая команда должна изучить все технологии, доступные в колледже. Результаты (ваши собственные и ваших противников) отображаются в правой верхней части экрана. Идентичные технологии учитываются только один раз; например, если вы и другой член вашей команды оба изучили технологию **Строительство,** команда получит только одно очко. Выигрывает команда, которая первой изучит все технологии.

Игра на очки: продолжается ровно час. Как и в режиме **Технологическая гонка**, результаты игроков отображаются в правой верхней части экрана. Выигрывает команда, набравшая максимальное количество очков.

Выберите желаемые настройки сетевой игры и нажмите кнопку **Начать игру**.

Подключение к игре

Выполните поиск доступных игр в сети и дождитесь приглашения от игрока, создавшего интересующую вас игру.

Во время игры

Как до начала, так и во время игры вы можете общаться с другими игроками (в чате). Члены вашей команды – ваши союзники. Вы можете видеть то же, что они, передавать друг другу различные товары и общаться по специальному каналу (командный чат). Можно также ставить маркеры на мини-карте, чтобы указать членам своей команды то или иное место.

Если один из союзников меняет погоду, у всех союзников снижается показатель **Здоровья**.

Выберите в крепости героев, которые будут сражаться за вас во время игры. Количество доступных героев зависит от выбранной игровой карты.

4.2. КЛАВИШИ УПРАВЛЕНИЯ

Войска и герои

A	Атаковать
S	Держать позицию
D	Обороняться
G	Защищать
F	Патрулировать
Q	Нанять солдата

Герои

Y	Первая способность
X	Вторая способность
C	Третья способность

Сервы

Клавиша + Ctrl	Выбор здания
H	Построить жилье
G	Построить шахту
D	Построить деревенский центр
U	Построить колледж
I	Построить часовню
M	Построить склад
N	Построить банк
K	Построить казарму
S	Построить тир
R	Построить конюшню
O	Построить литейную
T	Построить сторожевую башню
P	Построить завод погоды
W	Построить башню погоды
A	Построить дом алхимика
C	Построить дом кузнеца
J	Построить лесопилку
E	Построить дом каменотеса
L	Построить дом обжигальщика
B	Построить ферму
Y	К оружию
Q	Выбрать крепость

Здания

Q	Первая доступная технология
W	Вторая доступная технология
E	Третья доступная технология
R	Четвертая доступная технология
U	Улучшить здание

A, S, D, F	Купить персонажа
Y, X	Улучшить персонажа
Q	Изменить погоду (зима)
W	Изменить погоду (лето)
E	Изменить погоду (дождь)
Q	Благословить поселенцев (Колокольный звон)
W	Благословить поселенцев (Индульгенции)
E	Благословить поселенцев (Библия)
R	Благословить поселенцев (Проповедь)
T	Благословить поселенцев (Освящение)

Общие

Пробел	Перейти к точке последнего сообщения
Pause	Пауза
,	Выбрать следующего серва
.	Выбрать следующего свободного серва
;	Выбрать следующий отряд
F1...F5	Меню
F6	Быстрая запись
F7	Быстрая загрузка
F8	Показать часы
Print Screen	Снимок экрана
Esc	Отмена
F12	Выключить звук
C	Чат
T	Командный чат
Ctrl + 1...0	Создать группу
1...0	Выбрать группу

Мышь

Левая кнопка	Выбор
Правая кнопка	Контекстно-зависимое действие
Shift + левая кнопка мыши	Добавить/удалить из текущего выбора
Двойной щелчок	Выбрать все войска одного типа
Колесо	Прокрутка
Клавиши со стрелками	Прокрутка
Движение мыши	Прокрутка
Insert/Delete	Вращение камеры
Page Up/Down	Увеличение

4.3. АВТОРЫ

Группа разработчиков The Settlers®

Продюсер	Benedikt Grindel
Директор по дизайну	Thomas Friedmann, Funatics Software GmbH
Ведущий дизайнер игры	Andreas Suika
Сценарист и дизайнер игры	Yvonne Kneisel
Дизайн уровней	Adam Sprys, Frank Hoffmeister
Консультации по дизайну игры	Bruce Milligan
Технический директор	Thomas Hauser, Funatics Software GmbH
Ведущий программист	Dietmar Meschede
Программирование	Andreas Nitsche, Christian Schell, Marcel Marre, Niel Waldren, Peter Sprys, Sebastian Rohde
Дополнительное программирование	Antoni Zamora, Axel Hau, Catalin Dumitrescu, Corneliu Babiuc, Cristi Rizea, Dan Dragan, Dan Pavel, Dan Pologea, Daniel Wilke, David Gallardo, Jan Wiese
Управление ресурсами игры и дизайн звука	Dogan Cinar
Художественный директор	Thorsten Knop, Funatics Software GmbH
Ведущий художник	Thorsten Mutschall
Графика	Daniela Brinkschulte, Heiko Achilles, Michael Filipowski, Sascha Blättgen, Sven Geruschkat
Анимация	Frank Hebestreit
Видео (введение и заключение)	Ludifactory
Игровые видеофрагменты	Ralf Angerbauer
Изображения фресок	Mathieu Breda, Ludifactory
Маркетинговая координация и руководство	Conny Krost
Редакция текста	Markus von Hagen
Музыка	Michael Pummel
Звук	Alexander Roder, Conny Kollet, Pierre Langer, Tillmann Sillescu, Dynamedion
Ведущий тестер	Emil Gheorghe
Тестирование – Blue Byte	Janos Toth, Sascha Kohlmann
Менеджер студии тестирования, Румыния	Roxana Magdo Botez
Ведущий тестер, Румыния	George Enescu
Тестирование, Румыния	Adrian Spiridon, Andrei Chelaru, Andrei Miftode, Bogdan Ilie, Costel Radulescu, Cristian Grozavu, Daniel Liviu Mardale, Florin Cristea, Sebastian Toma, Stefan Paraschiv, Vlad Ionescu
Управление ресурсами игры, Румыния	Ciprian Chete
Конфигурационное тестирование, Канада	David Lévesque
Роли озвучили	Hans Holzbecher, Hansgerd Kilbinger, Karlheinz Tafel, Katharina Padleschat, Markus von Hagen, Oliver Kalkofe, Stephan Schleberger
Звукозапись	Tonstudio Krauthausen, Koln Tonstudio livelive, Berlin
Особая благодарность	Adam Zaczek, Andi, Erwan Le Breton, Florian Becker, Gabi Volker, Gaelle Prunayre, Joachim Walther, Jorg Haberle, Marko Giertolla, Max Plewa,

Michael Dreher, Nicolas Gaume, Nicolas Schoener, Oliver Blanck, Olivier Goguel, Polyniki Varakli, Regina Schülken-Achilles, Till Boos, Bernd Resing

...всем тестерам, посещавшим нас в Blue Byte,

...и нашим друзьям и семьям, на которые у нас всегда не хватало времени, особенно при финализации мастер-диска!

Маркетинг и менеджмент Ubisoft/Blue Byte

Президент и генеральный директор	Yves Guillemot
Редактор	Serge Hascoet
Административный директор Blue Byte	Odile Limpach
Руководитель студии Blue Byte	Ralf Wirsing

Маркетинг EMEA

Директор по маркетингу	John Parkes
Руководитель группы	Thomas Petersen
Бренд-менеджер	Emilie Amchin
Управление производством	Corentin Francois
Маркетинг, Германия	
Директор по маркетингу	Benedikt Schuler
Руководитель группы массового маркетинга	Thorsten Kapp
Бренд-менеджер	Andreas Balfanz
Помощник по маркетингу	Dieter Schoeller
Связи с общественностью	Karsten Lehmann, Niels Bogdan, Norman Habakuck
Дизайн руководства	Katharina van der Mee

4.4. ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей осуществляется по телефону: (095) 147-13-38, e-mail: support@nd.ru.

Часы работы службы технической поддержки: 9:00–23:00 по рабочим дням, 10:00–20:00 по субботам, кроме праздничных дней.

Воскресенье – выходной.

Будьте готовы сообщить оператору технической службы свой регистрационный номер, а также все сведения об ошибках и следующие данные о своем компьютере:

- операционная система
- тип процессора и его частота
- модель и изготовитель видеоадаптера и звукового устройства
- модель и изготовитель устройства для чтения компакт-дисков или DVD-дисков
- объем оперативной памяти

При этом по возможности постарайтесь находиться перед экраном своего компьютера.









www.nd.ru

© 2004 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. The Settlers, The Settlers Heritage of Kings, Blue Byte and the Blue Byte logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment Inc is a Ubisoft Entertainment company. Developed by Blue Byte Software. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран СНГ принадлежат ЗАО «Новый Диск», 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru